

DISEÑO DE JUEGOS Y LUDONARRATIVA.
Luis Navarrete.

THE TEN PAGE | TRATAMIENTO

PAGINA 1. PÁGINA DEL TÍTULO

- 1.- Título del juego.
- 2.- Sistema de juego al que va destinado.
- 3.- Edad de los jugadores.
- 4.- ESRB | PEGI
- 5.- Fecha de entrega del juego.
- 6.- Logo del juego. Puede utilizarse una imagen, pero es aconsejable utilizar alguna tipografía que indique la naturaleza del juego.

ATRAPADO [[ATRAPADO

PAGINA 2. PERFILANDO EL JUEGO.

- 1.- Sumario de la historia del juego. Debe incluirse en cinco párrafos la narración de la historia con principio, desarrollo y final.
- 2.- Flujo del juego. Especificaremos brevemente el flujo del juego con una descripción que incluya al personaje, el ángulo de cámara utilizado, el género al que pertenece el juego, las localizaciones incluidas, el objetivo principal del jugador. Por ejemplo:
 - ¿Quién está jugando? Lara Croft.
 - ¿El ángulo de cámara? Tercera persona.
 - ¿Localizaciones del juego? Bolivia y El Tibet.
 - ¿Metas del jugador/personaje? Buscar la llave Ghalali y resolver el misterio de la madre de Lara.
- 3.- Desafíos del jugador y métodos para superarlos.

4.- Descripción del sistema de progreso del juego y de las recompensas del jugador.

5.- ¿De qué modo crece el jugador ante la resolución de los diferentes desafíos?

6.- ¿Cómo se conecta la historia con la *gameplay*?

Por ejemplo, en *Metro 2033* el jugador recibe en un momento del juego un rifle de precisión y se le pide que vaya a un determinado punto del metro. Para ello tendrá que pasar por un campamento Nazi sumido en la oscuridad más absoluta. La historia ha definido el modo del juego: oscuridad, rifle de precisión y sigilo, las armas que el jugador tendrá para superar la prueba.

7.- ¿El jugador accede a nuevas áreas cuando resuelve un puzle?

8.- ¿Hay enfrentamiento con un Jefe final?

9.- ¿Cuál es la condición para considerar que el jugador ha conseguido la victoria?: salvar el mundo, ganar 100 monedas, destruir al jefe final, etc.

PÁGINA 3.- PERSONAJES

1.- Descripción de la historia con relación al personaje principal y secundarios.

2.- Especificar los atributos de los personajes.

3.- Elaborar un "backstory".

4.- Definir los atractivos de nuestro personaje. ¿Por qué puede gustar o atrapar al jugador?

5.- Describir las habilidades, ataques, armas y hábitats del jugador. Por ejemplo, si éste puede bucear, nadar, moverse en zonas de gravedad cero, el estilo de juego cambia y, por tanto, debe quedar definido.

6.- Mapa básico del control de personaje en función del sistema de juego (PC, consola, etc).

PÁGINA 4.- GAMEPLAY

1.- Recuerda la lista que elaboraste sobre juegos similares al tuyo y define como es presentado el juego, el jugador y el universo del juego.

2.- ¿Cuántos capítulos tiene la historia? ¿Se divide en niveles, rondas, etc.?

- 3.- ¿Hay minijuegos? Descríbelos y justifica su presencia respecto a la historia y la *gameplay* principales.
- 4.- El juego será un DLC, se instalará en un disco duro, etc.
- 5.- ¿Tiene modo multiplayer? ¿La pantalla se divide en dos mitades?
- 6.- ¿Qué tecnología necesitarás para realizar el juego? La *Gameplay* dependerá de ello.

PÁGINA 5.- UNIVERSO DEL JUEGO

- 1.- Describe y dibuja el universo en el que se desarrolla el juego.
- 2.- Haz un listado de escenarios y descríbelos detalladamente.
- 3.- ¿Cómo se vinculan los distintos escenarios con la historia?
- 4.- ¿Qué estado de ánimo se invoca en cada uno de tus escenarios?
- 5.- ¿Cómo es la música de cada escenario? ¿Hay leitmotivs?
- 6.- ¿Cómo se conectan las localizaciones en el universo del juego? ¿Y con el jugador?
- 7.- Elabora un diagrama a modo de carta de navegación del mundo y el tránsito del jugador.

PÁGINA 6.- EXPERIENCIA DE JUEGO

- 1.- Aplicando la terminología de una conocida rama de la psicología, ¿cuál es la GESTALT de tu juego? Es decir: el conjunto, o sea, el ambiente del juego. Un símil en cine lo encontramos en lo denominados genéricos, carteles o carátulas de películas.
- 2.- ¿Cómo navega el jugador por la concha o superficie de tu juego? Define, describe y dibuja la HUD (Head Up Display).
- 3.- ¿Qué hace el jugador la primera vez que aparece en el juego? ¿Cuál es su estado?
- 4.- ¿Cómo es el humor/emoción que se invocan?
- 5.- ¿Cómo transmite la música y el resto de efectos sonoros el sentimiento de tu juego?
- 6.- ¿Cómo se suministra la información de la historia al jugador?

PÁGINA 7.- MECÁNICAS DEL JUEGO

- 1.- MECÁNICAS: denominamos mecánica a todo aquello que ayuda al funcionamiento de la *gameplay*: palancas, puertas, plataformas,

escaleras, etc. Describe cada uno de estos elementos, cómo interactúan con el jugador y cómo se usan.

2.- PELIGROS (HAZARD no inteligente): Verjas electrificadas, vapores que dañan al jugador, etc.

3.- POWER-UP: son elementos, ítems, coleccionables por el jugador que le ayudan con la *gameplay*.

4.- COLECCIONABLES: son ítems coleccionables que no tienen un impacto inmediato en la *gameplay*. ¿Para qué sirven estos elementos? ¿Otorgarán nuevas habilidades al jugador? ¿Desbloquean algún elemento futuro del juego? ¿Lo sabe el jugador? ¿Cómo sabe que debe cogerlo?

PÁGINA 8.- ENEMIGOS

1.- HAZARD (AI): establece los perfiles de los distintos enemigos. ¿Cómo son? ¿Cuáles son sus habilidades? ¿Cómo se les supera?

2.- JEFE FINAL: ¿Quién es el villano mayor de tu juego? ¿Cuándo se encontrará con el jugador?

PÁGINA 9.- ESCENAS DE VÍDEO

1.- Establece y describe las cinemáticas, películas, flashbacks, etc., de tu juego. ¿Cómo se realizarán? Con el motor del juego, con un programa externo, etc.

PÁGINA 10.- BONUS EXTRA

1.- Define y establece qué encontrará el jugador si vuelve a repetir el juego. ¿Se desbloquean contenidos? ¿Tiene poderes especiales? ¿Hay nuevos retos en el guardado de la partida?